月刊 FALCOM MAGAZINE

Vol. 12



今月も8Pで馬鹿騒ぎをお届け！
みんな集まれ！ファルコム学園

5年ぶりの再会にレーヴェは何を思うのか
空の軌跡外伝 レーヴェ物語

啄木鳥しんき イラストメッセージ

英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION 遊撃士協会アニメ支部

ティオのファルコムラジオ めんどくさいです…でもがんばります の舞台裏

『碧の軌跡』の完結から『軌跡』シリーズをプレイバック！
そして『那由多の軌跡』、『イース セルセタの樹海』の最新情報も!!

日本ファルコム社長・近藤季洋氏 10000字超ロングインタビュー



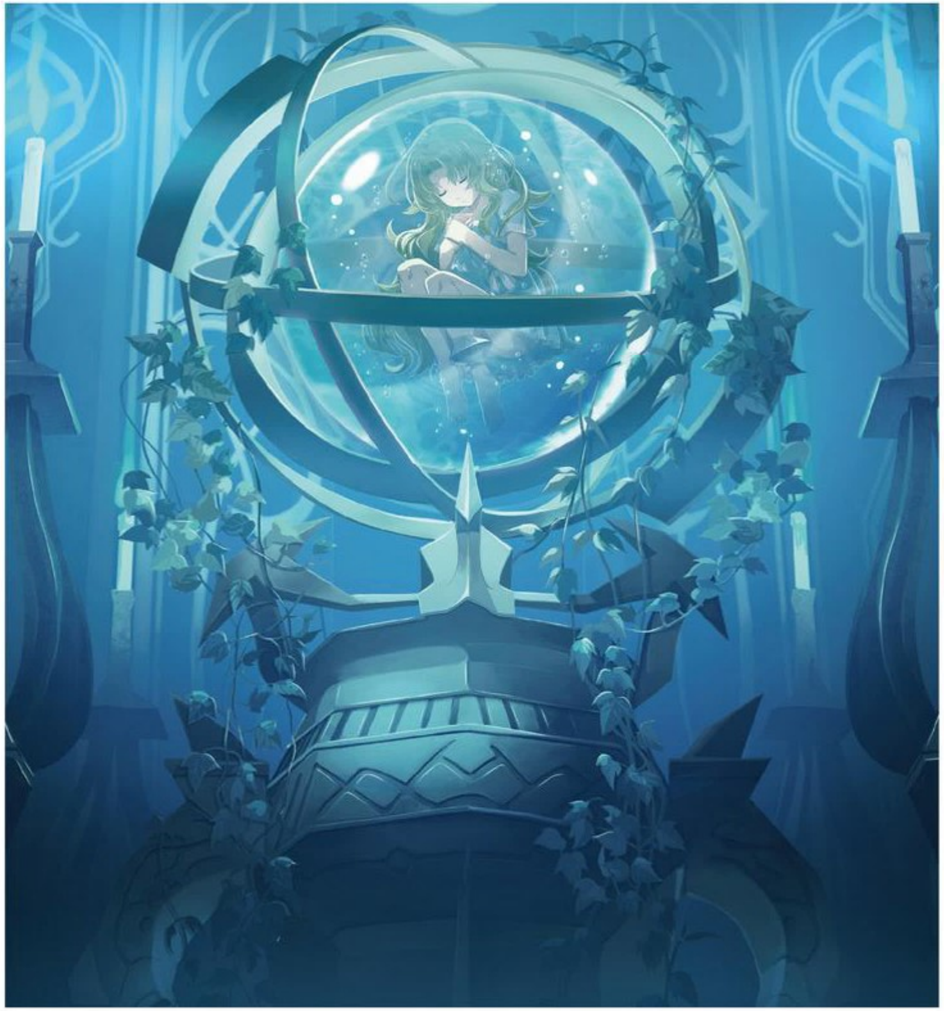
FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

※『零の軌跡 ショートストーリーズ』は、世界観設定の確認、及び構築のため休載となります。

日本ファルコム株式会社代表取締役社長

近藤季洋氏インタビュー



昨年は30周年ということで、多くのメディアで話題を呼んだ日本ファルコム。そんな激動の一年間、そして2012年の展望を近藤社長に直撃インタビュー！
なかでも、『英雄伝説 零の軌跡』、『英雄伝説 碧の軌跡』については、物語の核心に触れているので、まだプレイしていない人は要注意！

【軌跡シリーズについて】

――『空の軌跡』3部作、そして『零』『碧』と続く『軌跡』シリーズですが、改めてそれぞれのテーマを教えてください。

■近藤季洋氏（以下 近藤）：まず『FC』、『SC』を企画した時に、一番初めに決まったのは「対照的なふたりの主人公の絆を描くこと」だったんですね。ですからそれがテーマだったんだと思います。そして、それを踏まえて『3rd』を作ろうとなった時に、当然今までとは別の切り口を見せていきたいということで、ケビンを主人公にしました。その上で、エステルとは違う「過去と向き合っていく強さ」というのを描いていこうと思いました。『FC』、『SC』でも、ヨシュアがそれに分類されるようなキャラクターでしたが、主眼がエステルの物語ではあったので。『3rd』では主人公のケビンで、その辺りを描いていこうと思いました。

そして次に『零』ですが、こちらは多くのインタビューでお答えさせていただいた通り、「壁を乗り越える」が基本的なテーマですね。これは誰しもが生きている以上、そういう壁を抱えていますので、壁を乗り越えていこうとがんばっている人たちに向けて発信したいと思い、テーマにしました。『碧』は『零』の続編ですので、同じテーマを持っているのですが、さらに「同じ時代を生きる人たちに向けて」というところを強く打ち出しています。

【『零の軌跡』『碧の軌跡』の主人公・特務支援課とそれに関わる人物などについて】

――改めて、特務支援課のメンバーのキャラづけなどで注意したポイントなどをそれぞれ教えてください。また、ダドリーとリーシャも仲間に加わりますが、彼らを仲間にしようと決めた理由は？

近藤：まずロイドですが、彼は主人公なので当然、好感を持ってもらえることを大事にしました。その上で、捜査官としての知性、そして熱血ですね。この3つのバランスに気を使って描いていきました。それに加えて兄を乗り越えていこうとしている部分ですね。これらがロイドを描く上で、欠かすことのできないエッセンスだと思います。

エリィについては、言ってしまえば「お嬢様キャラ」なのですが、単なるお嬢様ではなく政治家志望ということで、現実をしっかり見つめていて、自分がどうするべきかというところを逃げることなく考えているというところを描きたいと思ったキャラクターですね。

ランディについてはやっぱり「頼りになる兄貴分」ですね。ですが、単純にお気楽なだけではなく、当然複雑な過去があるという。彼なりに壁があるんですけれども、それを最終的には仲間とともに乗り越えていくというところに、彼のアイデンティティーがあるんじゃないかと思います。

ティオについてはあのまんまというか（笑）。一見、紋切り型の感情が薄いキャラクターに見えるんですけど、やっぱり「人を好きでいたい」と思うのが、ティオのキャラクターなのかなと思いますね。あとはお茶目な要素として、みっしぃが好きだったりと、そういうところでアクセントをつけていこうと思いました。

ノエルについては、特務支援課



が個性派揃いになってしまったので、学級委員長のような真っ当なツッコミ役ですね。体育会系として、きっちりとしようと思うところが、逆に支援課の中ではいいスパイスになってくれるんじゃないかなということで、『碧』ではパーティーに参加してもらってます。

あと彼女に関しては「クロスベルを守りたいという気持ち」ですね。それが『碧』の後半では、彼女らしい行動に繋がっていきます。

ワジについてはまずはやっぱりミステリアスなところですね。しかし、ただミステリアスなだけでは、支援課の中で浮いてしまっておもしろくないので、ミステリアスだけど親しみやすいというところがポイントだと思います。彼にはもうひとつ裏の顔がありますから、そこからミステリアスな部分を出していこうという方針になりました。彼の性別についてはご想像にお任せします（笑）。彼の性別に関しては、『碧』の水着の件で余計にわからなくなったという感想をお聞きしますが、水着に関してはどちらかというと、聖痕を隠す意味合いで、あのような形になったという感じです。

最後にダドリーとリーシャですね。まずダドリーに関しては、若い支援課が主人公なので、やっぱり「大人の男性」を入れたかったんですね。セルゲイだと年齢が上過ぎるので、彼にパーティーに入ってもらいました（笑）。ランディはあくまで「兄貴分」なので、「大人」がパーティーに入ることで、テーマでもある「同じ時代を生きる」をより深く見せていけたのではと思いますね。リーシャについては、エリィ、ティオ、ノエルにないヒロイン性があると思うんですよ。どちらかというとダークというか。そういうダークな部分を抱えつつも、ひたむきに自分の中で、アルカンシェルのアーティストとしていきたいという思いと、暗殺者の銀として生きるという二面性を持つという設定の特殊さですね。そんな彼女が入ることで、特務支援課ご一行の多様性が増すかなということで、パーティーに入れたいなと思い、『碧』で入ることになりました。

――ダドリーとリーシャ（銀）は、『零』でも一時的にはパーティーに加入しましたが、『碧』後半ではレギュラーキャラクターとなりました。こちらは『零』の制作時から想定されていたのでしょうか。また、それ以外にもパーティーに入る可能性があったキャラクターはいますか？

近藤：そういうところはもちろん考慮はしていたのですが、『零』を作っていく過程で、ダドリーが支援課とどのように関わっていくかが、実は私たちも分からなかったんですね。そして、いざ作り終えると「ダドリーっていい奴だったよね」と（笑）。そこで、『碧』では『零』当初に考慮していたこともあり、パーティーに入ったという形です。それ以外のキャラクターに関しては、公式でこのキャラクターがというものはないのですが、スタッフ内だけの話の中では、アッバスとかですかね。口数は少ないのに存在感があるところが人気でした。

――『碧』ではあと、アリオスも序盤にパーティーに入りましたね。

近藤：アリオスの加入に関しては、実は一番初めのメンバーは、クロスベルの新体制を象徴しているんですね。ディーターが新市長になったことで、彼の思惑からいろんな新しい体制であったり組織が発足しましたが、その一環として、捜査一課のダドリー、遊撃士協会のアリオス、警備隊のノエル、そして支援課のロイド。このメンバーでスタートできると、みなさんにも伝わりやすいのかなと思い、そのような編成となりました。そしてやはり、「アリオスを操作してみたい」という意見があったからですね（笑）。『空』ではなかなかカシウスを使う機会が作れませんでしたから。



――ツァイトが特務支援課を助けたのは〈《幻の至宝》〉に近い存在のキーアがいたからなのでしょうか？　また、本来の姿と狼形態のふたつの姿を持っていますが、変身能力的なものを持っているのでしょうか？

近藤：これはゲーム内では恐らくきちんと語られていませんが、恐らくキーアがきっかけで、支援課に協力するようになったと想像していただいて問題ないと思います。『空』でレグナートと《輝



く環（オーリ・オール）vvが対になっていたようにですね。ツァイトの『碧』での姿も恐らくそういうことだと思います。

――ワジをディーターがスカウトして特務支援課に入れましたが、その裏では七耀教会の人間が関わっていたりするのでしょうか？

近藤：まず始めに、ワジは『零』でIBCを守っているんですよね。不良グループを率いて。あれがそもそものきっかけなんですよ。ディーターからするとワジたちはある意味恩人であると。そして、実際どのようなことがあったかはわかりませんが、ディーターの性格からいって、ワジたちにお礼をしようとすると思うんです。その時にワジが支援課入りを希望したのかなと想像しています。ヴァルドはどう答えたのかはわかりませんね（笑）。「そんなものはいらん」と言ったのかもしれません。

――ちなみに特務支援課に絡んだ話題ではないのですが、本作でもキーとなるアイテム〈紅の叡智〉と〈青の叡智〉の効果の違いは？

近藤：これはスタッフの中でも議論になりまして、成分分析のクエストが『碧』でありましたが、そこではふたつには違いがないと出るんですね。それじゃあ何が違うんだろうと話をした時に、グノーシスは精神が肉体に影響を与えるもので、ふたつの成分的な違いや効果はないという話になりました。ただ「紅である」という認識で飲むと破壊衝動的な部分が強化されていくということです。色が人間に与えるイメージの違いですね。ヴァルドの場合は「青」で変身しているのですが、彼はもともと「紅」のような衝動が強かったから、というのが私たちの解釈ですね。

――『碧』のシナリオを作った際、『零』発売後のレスポンスを受けてイベントなどが追加されたキャラクターはいるのでしょうか？ また、ミレイユやミシェルなど、新たに顔グラフィックが追加されたキャラがいますが、キャラの顔グラフィックをつける、つけないの基準は、どういったところでしょうか？

近藤：レスポンスを受けた点でいけば、まずはミレイユですね。あそこまでクローズアップするつもりはなかったのですが、『零』を作り終えた時に私たちとしても手ごたえがあったのと、みなさんの中である程度話題になっていたこともあり、『碧』を作る時にクローズアップしてみようかという流れになりました。あとは細かいところで言うと、偽ブランド商のお婆さんですね。あれは『碧』ではやるつもりではなかったのですが、『零』でのイベントがあまりにも強烈だったので、引き続き登場してもらいました。あと、みっしぃに関して言えば、みっしぃの人気がどれだけ出るのか最初は分かりませんでしたね。みっしぃは「ゆるキャラ」をやってみようということで生まれました。そして、いざデザインが上がってきた時にとても戸惑ったのを覚えています（笑）。「かわいい」という人もいれば、「ムカつく」という人もいて。いざ出してみると「みししっ」というセリフであったりですとか、ティオがみっしぃ好きということで、予想外の人気を得たキャラクターだと思います。

顔グラに関してですが、ミレイユに関しては私たちもクローズアップしたいと思いましたし、ユーザーさんからの支持もありましたから、顔グラがついたという感じですね。ミシェルに関しては協会支部の受付ということで、『空』の基準でいえば、もともと顔グラがあっておかしくないキャラクターでしたね。あと彼の場合、おネェ言葉で話すので、顔グラがないと性別が分かりにくいという理由もありました。遊撃士たちにもつけてあげたかったのですが、なにぶん数が多過ぎて難しかったですね。

――『碧』物語後半で、エステル、ヨシュア、レンが出てきましたが、『零』とは違い、今作ではパーティーに入りませんでした。ここは、あえて加えなかったのですか？

近藤：『空』から続くレンの物語があって、『零』ではクローズアップされた彼女たちですが、その物語自体は『零』で完結してるんですね。ですからそこで一度、彼女たちの物語は閉じましょうとなりました。ですが、あのエステルが、クロスベルと関わりを持ち、その危機を知って放っておく訳がないということで、後半に登場させようということになりました。レンに関しては、パテル＝マテルの死という出来事が待ち受けていましたが、これは、レンがエステル、ヨシュアと出会い彼が自立的な意思を持ち始めた頃から想定していたシナリオでした。

――ヴァルドが教会に入ったと思えるシチュエーションがEDで明かされますが、ワジのような守護騎士クラスの人物だと、部下も自由に選べたり



するのでしょうか？　それとも、ヴァルドが頑張って、その資格を得た？

近藤：守護騎士だからと言って、従騎士を選ぶ権利はありません。ケビンもリースが従騎士として来た時に怒っていましたし。ですが、ヴァルドが星杯騎士になったことについては彼自身の努力の賜物でしょうね。彼にどのような心境の変化があったのかはまだ分かりませんが。

【クロスベルについて】

——クロスベルの各地に残された遺跡は、あれは教団の人間たちをクロイス家が利用して作らせたものなのでしょうか？　それとも、教団というわけではない？

近藤：教団はまだ500年程度の歴史しかないのに対し、遺跡は中世以前からあったものです。ただ、太陽の砦の地下に関しては、教団が作ったものですが、それ以外のものに関しては、それぞれに由来があるんだと思います。

【七耀教会について】

——今作では、教会内の対立が描かれていたりもしますが、シリーズの流れとして、その時にピックアップされた関係などは、次の作品に深く関わっている気がします。この教会の対立も、押さえておいたほうがいいポイントになりそうでしょうか？　教会は各国家に影響力を持っていますが、政治的な面でも影響力を持っていたりするのでしょうか？

近藤：その辺りに関してはこれからにご期待くださいというところで、現時点では、そういう設定があるということを頭の中に入れておいていただければというところまでですね。各国家への影響力に関しては、あれだけ大きな宗教組織ですから、どのような体制であれ、国家の中枢と深い関わりを持っていますが、教会自体は、各国家に何かをさせようという気持ちはないと考えてます。アーティファクトに関してのみは、回収する必要があるので、動きますけどね。

【マリアベルについて】

——アリアベルが、キーアが一度世界を書き換えたことを知っているような口ぶりだったのはなぜでしょうか？　彼女も書き換えられる前の世界を知っていたのでしょうか？

近藤：マリアベルは物心がついた頃からクロイス家の歴史や務めを理解していたと思うんですね。当然キーアはクロイス家の歴史の中で伝わっている存在なので、彼女の力はよく知っていると。その辺りから、具体的にどういう術なのかは分かりませんが、世界が書き換えられたことに気づいたんだと思います。

——クロイス家は錬金術師で魔法を使うことができますが、オーブメントで発動する導力魔法と錬金術の魔法は同じものなのでしょうか？

近藤：「結果」として生じる事象は同じかもしれませんが、アーツの場合は機械がそのプロセスを代行しているので、別物として考えた方が妥当かもしれません。錬金術師はまさしく錬金術なので、1から生み出しているわけですから。キーアを作ることは導力魔法ではできませんしね。やはり、錬金魔法と導力魔法は別モノだと思います。

——マリアベルが自身の家系のことを知ったのは何歳ぐらいですか？

近藤：もともとはディーターから知識を得たのだと思いますが、マリアベル自身がとても優秀な人物だったため、クロイス家の歴史を物心がついた頃から主体的に学んでいき、『碧』のような計画をしたんだと思います。

——星見の塔の古文書を持ち出したのは、マリアベルなのでしょうか？

近藤：まぁそういう解釈でいいと思います。数冊残されていましたが、それは彼女らしいからかいなのかもしれません。

——〈碧き零の計画〉には、マリアベルはどのように関わっていたのでしょうか？

近藤：まず、クロイス家の歴史を学んでいき、キーアの存在、そしてその力をマリアベルが知ったことから始まった計画なので、彼女が発起人です。そして、具体的に今の国際情勢でこういうことができるよと力を貸したのがイアンです。その後にアリオスが参加した形です。マリアベル恐るべしですね。

——ちなみにマリアベルの「錬金術師」としての衣装は……？

近藤：もともとクロイス家に伝わっていたものなのか、マリアベルが作ったものなのかはわかりませんが、ノリノリで着ていましたね（笑）。もともと彼女のデザイン自体は、エリィとは対照的なインパクトのあるお嬢様がコンセプトでした。まず最初にあの髪型が決まり、それに沿って衣装が作られていきました。私服もなかなか刺激的なデザインなので、錬金術師の衣装にも、彼女の趣味が入っているんじゃないかと思





います。

――今エリィと対照的なお嬢様というお話がありましたが、マリアベルとエリィに対する親愛の感情は本物なのでしょうか。

近藤：それは本物ですね。本心としてエリィのことが好きなんだと思います。マリアベルはエリィに対して腹黒い感情を持って近づいたわけではありません。ですから多分、結社に入った後でもエリィのことは好きでしょうし。ただ、彼女なりの野心というものもあり、それはそれという割り切り方で、彼女の中で折り合いがついているんじゃないでしょうか。

【結社について】

――アリアンロードやノバルティス博士、カンパネルラがクロスベルに残っていましたが、それは《幻焔計画》の一部だったのでしょうか？ クロスベルでディーターたちに協力し、帝国を混乱させるためなど？ それとも、ほかにも目的があった？

近藤：彼らがクロスベルにやってきた目的は、《幻焔計画》の一部として、キーアを至宝化するためです。その後も彼らが残った理由は、三者三様ですね。アリアンロードは盟主からキーアに従いなさいと言われ、キーアが彼女にロイドたちの壁になるよう頼まれたからです。カンパネルラは単におもしろそうだから残ったのかもしれません。ノバルティスに関しては、クロスベルがどのような結末を迎えるのか興味があったから残ったのだと思います。自身もアイオーンをディーターに貸し出したわけですしね。

――人形工房のヨルグは本作において、かなりロイドたちに協力していますが、彼は結社ではどういう扱いなのでしょうか？

近藤：結社はまず盟主がいて、その下に使徒、執行者がいてという構造をしていますが、結社を技術的に支える十三工房という部門があります。ヨルグはそこの所属です。ですからあくまでヨルグは技術的な協力を結社にするという立ち位置です。「仕事はしたから、あとは好きなようにやらせろ」というか（笑）。

――『碧』の段階では、すでに《幻焔計画》は帝国に舞台を移していると言われますが、彼らがクロスベルで行ったことはクロスベルで争いを起こし、帝国も混乱させ自分たちが動きやすくするためだったのですか？

近藤：先ほどの質問にあったように、結社のクロスベルでの目的はキーアの至宝化ですが、その過程でディーターが力を用い、クロスベルが独立を果たしたことは大きな意味を持っていると言っていいと思います。



【キーアについて】

――デミウルゴス戦後のイベントで、キーアから《至宝》の力がなくなったというようなことをマリアベルが言いますが、本当に能力がなくなったのですか？ ちなみに、9歳ぐらいの姿でずっと揺り籠の中で眠っていましたが、普通の子どものように彼女も成長していくのでしょうか？

近藤：《至宝》の力に関してはこれは想像してくださいというところですかね。エンディングでキーアが帝国兵に追われているシーンがありますが、これはやはり、キーアにはまだいろいろな可能性があるのではないかということで追われているシーンですよね。キーアの成長という点に関しては、眠っている時はいわゆるコールドスリープ状態なので、姿はそのままでしたが、目覚めた後は、造られた存在とはいえ、肉体は人と変わらないという設定ですので、普通に女性として成長していくという扱いです。

【至宝について】

――「幻の至宝」は人格を持っていた至宝とありますが、それはもともと至宝自体が持っていたもの？ それとも、人間の手により、人格を持たされたのでしょうか？

近藤：もともと七至宝というものは、女神から与えられた七つの宝を人間が七派に分かれて散ったという設定があって、至宝はそれぞれ人の望む形になったんですよ。キーアの場合は恐らく、人々が「神が欲しい」って願ったという設定があるんですね。ですから人格を持っていますし、神にふさわしい力を持っているということをたしか話した覚えがあります。

――至宝と神獣はやはりセットの存在なのでしょうか？

近藤：恐らくそうやっていくのがルールなんじゃないかなと思います（笑）。もちろんイレギュラーはあるかもしれませんけどね。

【帝国に支配された2年間】

――『碧』の物語のあとクロスベルは帝国に支配されますが、やはりクロスベル支配にはオズボーンの思惑などがからんでいるのでしょうか？ また、この帝国の支配に対してカルバード共和国やリベール王国やそのほかの国はどういった対応をしていたのでしょうか？

近藤：そこはきちんと考えていますので、楽しみにしていてくださいというところまでしか現時点では言えません（笑）。しかし、今までプレイされてきた方ならお分かりになるかと思いますが、あのオズ



ボーンが何も考えていないわけないですよね。

――ちなみに、オズボーンは『空』の頃から傑物として名高い人物ですが、共和国大統領のロックスミスはどのような人物なのでしょうか。やはり彼も優秀な人物なのでしょうか。

近藤：とても優秀ですね。あの振る舞いは単に「古狸」というだけです。やはり老獪で、『碧』でロイドたちが彼に会ったときにいろいろ表現があったかと思いますが、人当たりは一見良さそうだけれども、ひと筋じゃない人物という。共和国に関しては人種問題をはじめ、複雑な問題がいくつもあり、それらを大統領としてまとめているという点からも、彼が普通の人ではないことが分かるかと思います。あのキリカが下についてるぐらいですからね。

――EDでクロスベルを独立するためにロイドたちは戦うことになるようですが、アリオスもその場にいました。事件後の彼はどういった立場になっているのでしょうか？

近藤：基本的なところをいうと、彼はおそらく遊撃士ではなくなっています。アリオスは今回の事件に関しては、罪は何ひとつ犯していないんですね。あえて挙げるとすると、傍観していたところでしょうか。ですから、リシャールほどの罪人ではないんです。だから恐らく彼は個人としてロイドたちと行動をともにしているんじゃないかなと思います。もともと生真面目で義理堅いところもありますし、ガイの件での後ろめたさもありますからね。エンディングに込められたものとしては、ひとつの壁を乗り越えたからといって終わりではない。次は帝国という高い壁が待ち受けているという点です。最後のクロスベルを取り戻した一枚絵にしても、それで終わりではないというところですね。

【那由多の軌跡について】

――『軌跡』シリーズの最新作として、『那由多の軌跡』が発表されました。まずは「英雄伝説」という文字がロゴから無くなったところに目がいきますが、リリースによると、まったく新しいシステム、物語、舞台とあります。物語はゼムリア大陸になるのでしょうか？

近藤：私たちが『軌跡』シリーズと通じていろいろ考えてきたことや培ってきたノウハウがあるんですけど、実際に新しい『軌跡』シリーズを考えていくときに、今までの枠組みではできないこともあるんですね。まず、そういうことがやりたいというのが『那由多の軌跡』なんですよ。当然、今までの流れのものは流れのものでやるんですけど、新しいことや、まったく別のことをやるためには新しい舞台が必要ということになりました。「英雄伝説」が無くなったのもそうですが、「〇の軌跡」の〇の部分が三文字になっていますよね。その辺りが新しいものにチャレンジしていくという意思表示になっています。

――ちなみに「那由多」というのは数字の単位です。こちらにはもちろん意味が？

近藤：もちろんそれは絶対にあります。その辺りのことや具体的な舞台、設定などは、なるべく早くお伝えできればというところです。

――イメージイラストでは、リベル＝アークを連想させる空中都市のようなものが描かれていますが、こちらが舞台になるでしょうか？

近藤：あのイラストに関してはあくまでイメージでして、具体的にお披露目する時には少し違うものになっているのではと思います。タイトルロゴにあるイラストに関しては、まさしく「望遠鏡」ですね。

――『那由多』もそうですが、今後の『軌跡』シリーズについて、現状教えていただける範囲でいいので教えてください。ちなみに、ＰＳＶｉｔａでの『軌跡』も期待してもよろしいのでしょうか？

近藤：みなさんにここまで期待していただけるタイトルに成長しましたので、今後『軌跡』シリーズの予定としましては、２月に『空』のアニメが発売されて、ＰＳＶｉｔａで『零』が発売されますし、『那由多』も予定しています。そしてその次の仕込みもすでに始めているところです。このように違うメディアのものや、『那由多』といった新しい試みをはじめ、今まで以上にいろいろなアプローチで『軌跡』シリーズを展開していこうと、今年からファルコムはかなり攻撃的になるかと思います。期待していただけますと幸いです。

【イースについて】

――今年は日本ファルコムの看板タイトル『イース』シリーズより、『イース セルセタの樹海』の発売が発表されていますが、現在の開発状況はどういった感じでしょうか？

近藤：開発に関しては順調ですね。実際にＰＳＶｉｔａ上でかなり遊べる段階になっています。昨年の東京ゲームショウの時は戦闘シーンだけでしたが、そこからシステム面がすでにかなり実装されていますし、グラフィックも強化されています。仕様面に関してはだいぶＦＩＸしているところなので、今は必要なステージを量産している段階に入っています。『イース』25周年は外さずにお届けできるかと思います。

――『イースⅣ』をファルコムが手がけるというのは初となりますが、ＰＳＶｉｔａ参入第１弾に



――『イース』しかも『セルセタ』を選ばれた理由を教えてください。

近藤：『セルセタ』に関しては10年ぐらい前からやろうやろうと考えていたものでした。これがPSVitaでなくても、25周年でなくても次は『セルセタ』かなと。その理由としてはもちろん、今までファルコムは『イースⅣ』を出していなかったからですね。ユーザーさんからもたくさんご要望をいただいてましたし、私たちとしてもきちんと作りたいと思っていました。結果として、25周年にリリース予定となりまして、すでに『イース』シリーズを知っている方たちにとってはいいタイミングだったのかなと思います。あわせて、ファルコムの出す『イースⅣ』が初めてということで新規の方たちにとっては、このシリーズを知ってもらうきっかけにしたいですね。これまで『イース』という作品は連続性が強いというイメージがあったと思うんですね。前作を知らないと遊びにくいというような。今回の『イースⅣ』に関しては新規の方が1作目として楽しめるようなものにしていきたいと考えています。

――新規の方も遊べるように工夫はされているかと思いますが、従来のファンがより一層楽しめるような作品になりそうでしょうか？

近藤：まずはやはりファルコムが初めて作る『イースⅣ』というところに期待していただきたいですね。今作はエステリアの冒険の直後にあたりますので、アドルが18歳-19歳の頃という、若い姿で登場します。『Ⅰ』、『Ⅱ』の直後ですから、彼はまだ「冒険家」を名乗っていないんですね。そんな彼が「冒険家」を名乗るきっかけになった出来事が今作で描いていくことができればなと考えています。

――『イース』25周年に関して、『セルセタ』以外にお考えになっていることはありますか？

近藤：やはり『イース』といえば音楽も人気がありますので、CDも出したければライブもやりたいと思っています。昨年『軌跡』を押し出していったように、今年は『イース』の勝負の年だと考えています。

――最後にファンのみなさんにメッセージをお願いします。

近藤：まずは、すでに発表されている『イース　セルセタの樹海』がいよいよ発売になります。25周年ということでいろいろな企画やイベントを行っていきたいと思っていますので、ご期待いただければと思います。そして、昨年末に発表された『那由多の軌跡』につきましては、近日中に情報公開していきたいと思っております。今年は『イース』と『軌跡』で2倍忙しい年になりそうですが、私たちもがんばりますのでご声援をいただければと思います。よろしくお願いいたします。







空の軌跡 外伝
レーヴェ物語
第九話

脚本 田沢大典
作画 楽時たらひ




何も知らずに
おろかなこと
これがクーデターの目くらましとも知らずに
しかし さすが
カシウスさんの子供たちだ
まさかここまで勝ち上がってくるとは…
……
…勝ち上がってくると思っていたぞ
ヨシュア


執行者としての戦闘の勘は鈍っているハズだが…
ロランス君
はい
これで明日の試合は君達とあのチームの戦いになるだろう
クーデターの準備は着々と進んでいる
例の件は頼んだぞ
はっ
…?
例の件…?
?
……
「優勝者をより華々しくするためにわざと負けるように」
か


……できれば
傷つけたくない
ものだ
予選開始から
一週間にわたって
開催されてきた
武術大会ですが……
本日を
持ちまして
いよいよ最終日と
なりました


勝利と栄光を
掴むのはどちらの
チームなのか
それでは
決勝戦のカードを
発表させて
いただきます
東・蒼の組
カルバード共和国出身
武術家・ジン
以下４名のチーム
西・紅の組――
王国軍情報部
特務部隊所属
ロランス少尉以下
４名のチーム！


決勝戦ともなると燃えるわね…！
寒いのかいエステル君
僕があたためて
武者ぶるいって奴だな
――桁違いに強いと思います
…特にあのロランス少尉は
両チーム開始位置について下さい
――……
？
空の女神(エイドス)も照覧あれ……
――大丈夫よヨシュア


ジンさんもいるし
一応オリビエもいる
一応？
だからこの試合
絶対に勝ちましょ！
では…
…うん
そうだね！
勝負始め!!


散れ
はッ
どおりゃあっ
キィーンッ!
ダ!!
ダッ
ダ

ばっ
ダ
ダ
俺には二人も
つけてくれるのか
そいつは
光栄
だ
な!!

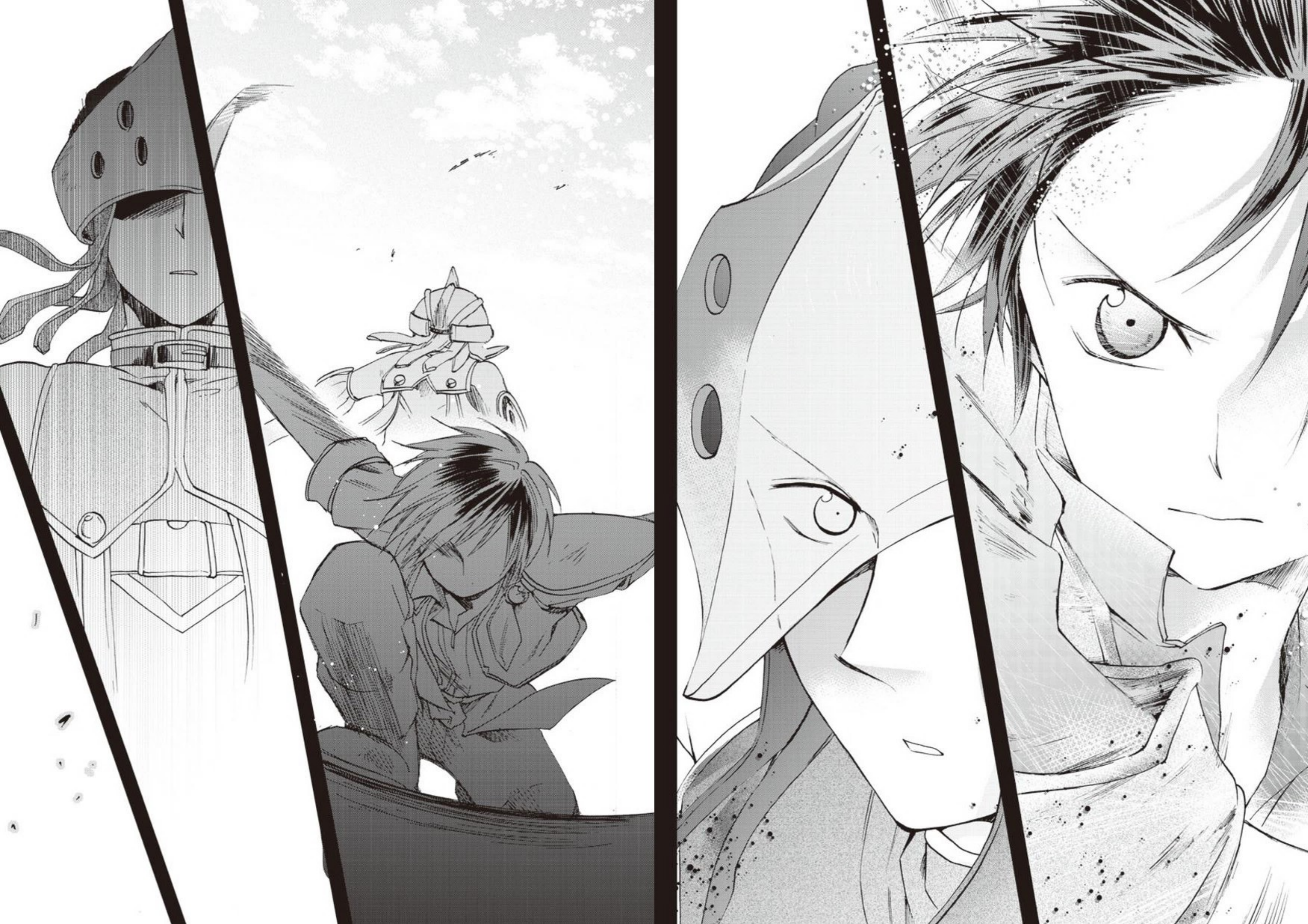

お
ととっ
エステル
後ろッ
あ
ふふ
後方支援は任せてくれたまえ
ありがとうオリビエッ
──どうやら
!
余所見をする余裕があるようだな？
…余裕なんてありません


だから
すぐに
終わらせる！
ザンッ！


“撹乱しながら
追い詰める
高速の接近戦”…
執行者時代の
教えはまだ
生きているか


お前と
別れてから
5年が経った
ヨシュア
5年…
お前は
この5年で
何を
学んだ?


執行者としての
戦闘能力を
封印し
カシウス・ブライトの
もとで
人間(ヒト)として生きながら
お前は
お前はどんな道を選んだ?




…たっ
倒れた
ロランス少尉がついにダウンした!!
勝負あり
…う
嘘だろ…
蒼の組
ジンチームの勝ちッ!!!
……
やっ


ったあぁぁぁぁあっ!!
優勝はジン率いる遊撃士+αチーム!!
すごいヨシュア!すごい!!!
あの少尉をぶっ飛ばしちゃうなんて!
急所に強めのインパクトを打たせてもらったんだ
……
無血解決が遊撃士の鉄則だからね


そうだな
そうなの？
…あっ
あ
あの…
……
……
あなたは…

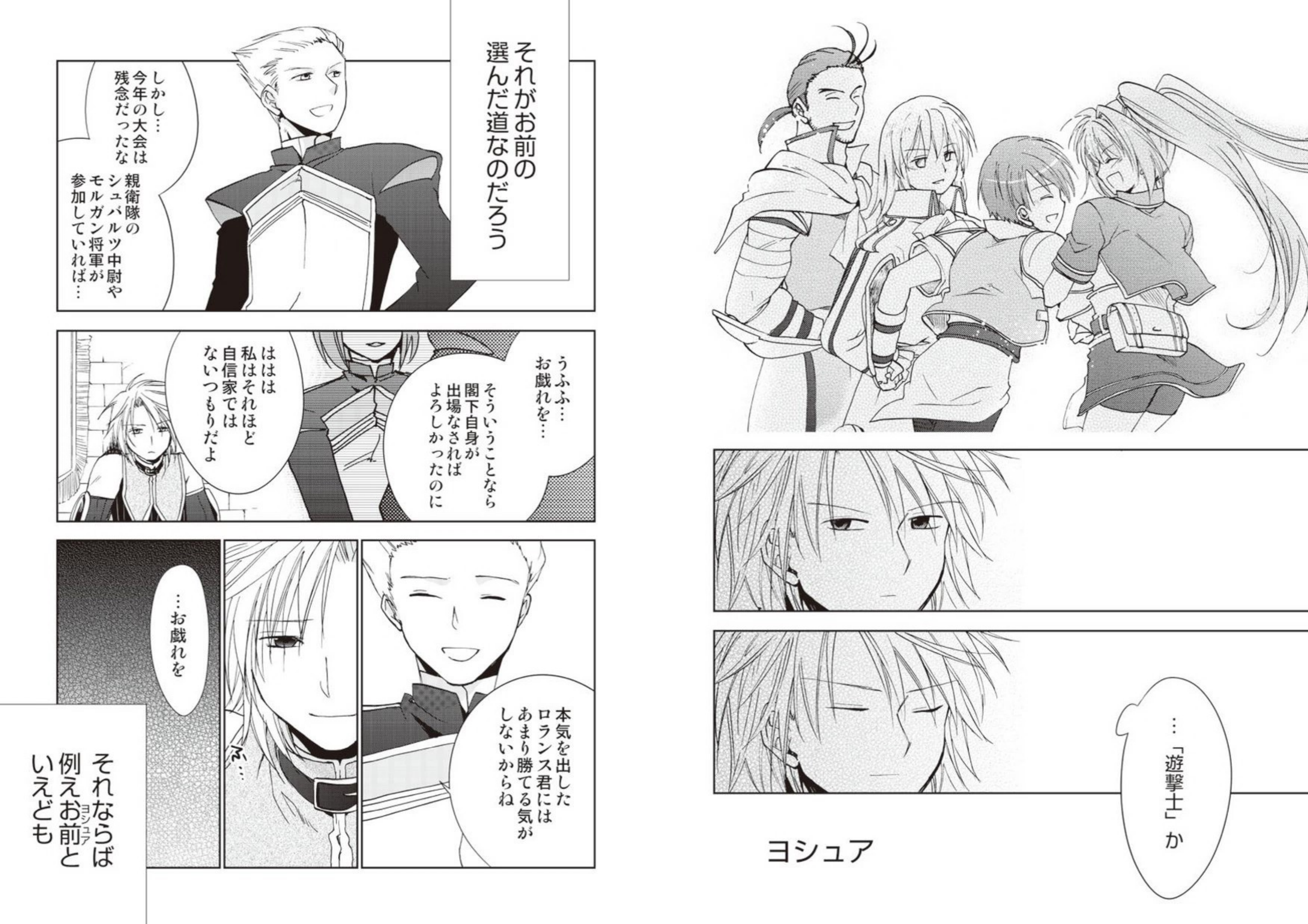
わぁ
…何か？
……
いいえ…
何も…
おめでとーっ



フフ…
面白い者たちが優勝することになったものだな
まったく…恥を知りなさいロランス少尉
あのような者たちに遅れをとって閣下の顔に泥を塗るなんて
…恐縮です
カノーネ君そう責めないでやってくれ 実は私のほうから…
……
……
……
ヨシュア



あの瞬間のあの目
俺はヨシュアのあんな目を見たことがない


…「遊撃士」か
ヨシュア
それがお前の選んだ道なのだろう
しかし…今年の大会は残念だったな 親衛隊のシュバルツ中尉やモルガン将軍が参加していれば…
うふふ…お戯れを…
そういうことなら閣下自身が出場なされればよろしかったのに
ははは 私はそれほど自信家ではないつもりだよ
本気を出したロランス君にはあまり勝てる気がしないからね
ふ…
…お戯れを
それならば例えお前(ヨシュア)といえども



『イース』1作目。色々な機種で遊んでるけど、基本PC88版で。
空気というか雰囲気というか、
世界観が本当に素敵だなぁ。
「何か始まる予感」が半端ないなぁ。
二人の女神とか六人の神官とか。
大きなクレーターみたいな謎の穴とその横にそびえる塔とか。
1の時点では少ない情報しか提示されていないのだけど、
そこが逆に想像を掻きたてられます。
……思い入れがありすぎて、何を書いたらよいのやら……。
啄木鳥しんき
ファルコム大好き!



道が違えた以上は
打ち倒すまで



みんな集まれ！ファルコム学園 一限目！

新久保だいすけ

アドルと記憶



発見者



カオス



HELP



エレナの疑問



魔物と赤毛



アドルの軌跡





みんな集まれ！ファルコム学園 二限目！

新久保だいすけ







よりどりみどり



汚染



アドルホイホイ



アドル伝説ファイナル





2011年10月からから好評配信中のWEBラジオ『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』の舞台裏をこっそりお届け♪

ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります
■**配信日**　毎週金曜日、公式HP、ランティスラジオ、ニコニコ動画にて更新。
■**メインパーソナリティ**　水橋かおり（『碧の軌跡』ティオ・プラトー役）　小寺可南子（『ファルコムjdkバンド』ボーカル）
■**公式ホームページ**　http://www.falcom-radio.com/

第14回-第15回

浅野真澄（『碧の軌跡』ノエル・シーカー役）
庄司宇芽香（『空の軌跡』ジョゼット・カプア役）

パーソナリティふたりによる、蔵出し&お便りスペシャルとなった13回をはさみ、2012年最初のゲスト回となった14回、15回。『碧フィールド』では、ゲストの浅野真澄さん、パーソナリティのふたりが全員長女ということで、長女トークに花が咲いた。また、ところどころで浅野さんの「大胆発言」も。『空フィールド』はジョゼット役の庄司さんが登場。デビュー当初に演じることになったジョゼットというキャラクターについて、当時の話を交え、熱いトークが繰り広げられた。

▶第14回-第15回の舞台裏◀

クリスマス前後に収録されたこともあり、収録ブースの机にはいつものお菓子のほかにも豪華なドーナツがズラリ。特務しれん課でも久しぶりに料理の支援要請があったため、ご飯あり、お菓子あり、ドーナツありと、まるでピクニックのような風景が収録ブース内に広がっていたのだ。

第16回-第17回

滝下毅（『碧の軌跡』ヴァルド・ヴァレス役）
緑川光（『空の軌跡』レオンハルト役）

16回、17回は、ヴァルド役の滝下毅さんとレーヴェ役の緑川光さんがゲストとして登場。『碧フィールド』では、いじられやすいヴァルド、そして神狼ツァイトも演じられている滝下さんがゲストということで、ゲーム話を中心にトークが展開された。『空フィールド』では、ゲーマーとしても知られる緑川光さんが、自他ともに認めるゲーマーの水橋さんとともにゲーマー談義に。ゲーマー見習いの小寺さんが終始、ふたりの会話に圧倒されていたのが印象に残った。

▶第16回-第17回の舞台裏◀

jdkバンドの岡島俊治さんが『那由多の軌跡』のPVを持って乱入したサプライズがあった今回。これは本当にサプライズで、同じスタジオで打ち合わせをしていた岡島さんに急遽打診したもの。水橋さんも小寺さんも、岡島さんが乱入するまではそのことをまったく知らなかったのだ。





今月のコテガキ

毎週更新とともに発表される、小寺さん直筆の「コテガキ」を少しだけご紹介！

英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION

ソラノキセキ

遊撃士協会アニメ支部

アニメ版『空の軌跡』の最新情報を毎号レポート！

DVD&BDの発売に先駆け、劇場上映イベントが開催中!

2月24日に発売予定のOVA『英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION vol.2』の劇場上映イベントが1月28日から好評開催中だ。東京都の立川シネマシティ、シネマサンシャイン池袋、大阪府のテアトル梅田の３館で2月10日まで上映予定。入場者には先着順で、『vol.1』のメモリアルフィルム（非売品）をプレゼント！　アニメで描かれる劇的なクライマックスシーンを、大迫力のスクリーンで楽しもう。

■製品情報
BD初回限定版にはイベントパンフレット縮刷版、特製生フィルムほか特典満載！
BD初回限定版 ￥8,190(税込)
BD通常版 ￥6,090(税込)
DVD通常版 ￥5,040(税込)
（全２巻シリーズ）
<BD通常版・DVD通常版 共通特典>
封入特典：特製ブックレット（16P）
映像特典：ノンクレジットOP&ED、オーディオコメンタリー
販売元：バンダイビジュアル
【公式HP】 www.sora-anime.com
【スタッフ】
監督：橘 正紀　シリーズ構成・脚本：上江洲 誠　キャラクター原案：日本ファルコム　キャラクターデザイン・総作画監督：野崎あつこ　アニメーション制作：キネマシトラス
【キャスト】
エステル・ブライト：神田朱未　ヨシュア・アストレイ：斎賀みつき　シェラザード・ハーヴェイ：塩山由佳　オリビエ・レンハイム：子安武人　ティータ・ラッセル：今野宏美　クローゼ・リンツ：皆口裕子　レオンハルト：緑川 光　レン：西原久美子　ルシオラ：西川宏美　カンパネルラ：伊藤かな恵　ほか










▶ファルコムニュース◀

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

『ファルコムマガジン出張版2』の電子データを無料配信!

昨年の東京ゲームショウなどで配布された『ファルコムマガジン出張版2』が、日本ファルコムのメールマガジン会員限定に配信されることが決定した。メール会員向けに配信URLが記載されたメールが届くので、そこにアクセスすれば、PDFデータをゲットできるぞ！



【メルマガ登録ページ】

http://www.falcom.co.jp/wcgi/emregist.cgi

日本ファルコム公式（!?）『jdkTV』好評配信中!

jdkバンドのメンバー・小寺可南子さん、岡島俊治さん、上倉紀行さんがファルコム愛を語るだけ！ というweb番組『jdkTV』がニコニコ動画にて好評配信中。当初は3人でこっそり始め、すぐファルコムにバレてしまい、なぜか公認されてしまった話題の番組をお見逃しなく！

『ほしのありかざんまい』好評発売中!

昨年末に行われたコミックマーケット81で先行発売されたCD『ほしのありかざんまい』がファルコム通販、キャラアニ.com、amazonほかにて一般販売を開始。『空の軌跡』の名曲「星の在り処」を豪華メンバーがアレンジ。日本ファルコムより発売。1,575円（税込）。



『英雄伝説 零の軌跡 四つの運命』発売中!



ファルコムマガジンで連載されていた『英雄伝説 零の軌跡 四つの運命』が待望の単行本化！ メディアパルより好評発売中。1,155円（税込）

Falcom FanArt Collection

数々の名作で多くのファンを生み出してきた日本ファルコム。FFCでは、そんなファルコムを愛するイラストレーターの方々のイラストとコメントを毎月お届けします！



Na

キャラ達の人間関係や人々の会話、物語が周回プレイさせるやりこみ要素です。FCの後はSC、3rdをやるとFCがやりたくてぐるぐる。漫画版やアニメも大変楽しく幸せですが空の軌跡フルボイス版もいずれ期待です(笑)

『英雄伝説 空の軌跡SC』(2006)

『英雄伝説 空の軌跡』から始まった「軌跡シリーズ」２作目。民間の平和を守る遊撃士となったエステルとヨシュアが主人公である。驚愕のストーリー展開と奥深い世界観で、現在も人気が高い。



月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.12

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
取材協力	宮崎洋平
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社